

el Chavo™

HopScotch Activity Set

Ages: 6+ Players: 1+

Contents: 4 sticks of chalk, El Chavo chalk holder & instructions

Hopscotch:

- Use the sticks of chalk to draw a hopscotch pattern on the ground and number each square in order. Each player has a marker such as a stone, shell, etc.
- Stand at the beginning and toss your marker in the first square. Hop over square 1 (you must skip any square that has a marker in it) to square 2.
- Hop through the grid on one foot unless there are two squares side-by-side, then you jump landing with one foot in each square.
- Hop to the end, jump and turn around 180° without leaving the grid, and hop back.
- Pause in square 2 to pick up the marker, and hop out.
- Toss the marker in square 2, hop through the same way, then square 3 and so on.

Watch out! You're out if:

- Your marker fails to land in the right square.
- You hop on a space that has a marker in it.
- You step on a line.
- You lose your balance when bending over to pick up the marker and put a

second hand or foot down or hop outside the grid.

- You hop into a single space with both feet.

You then place your marker in the square where you will resume playing and the next player begins.

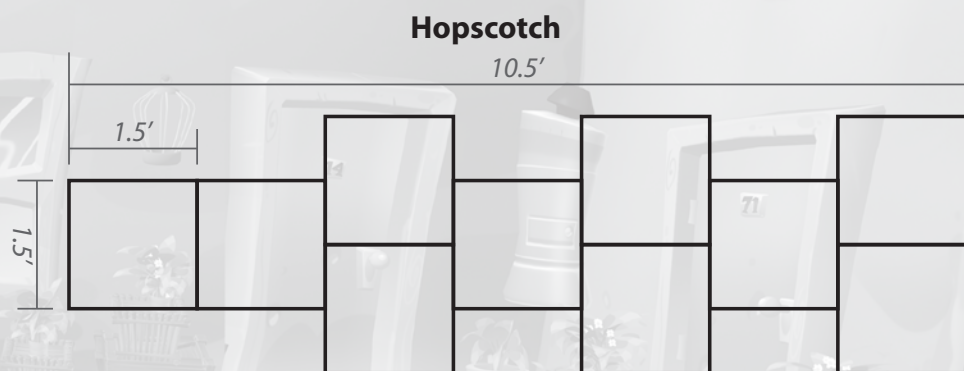
How to win: Be the first to hop all the way through the grid.

CircleScotch:

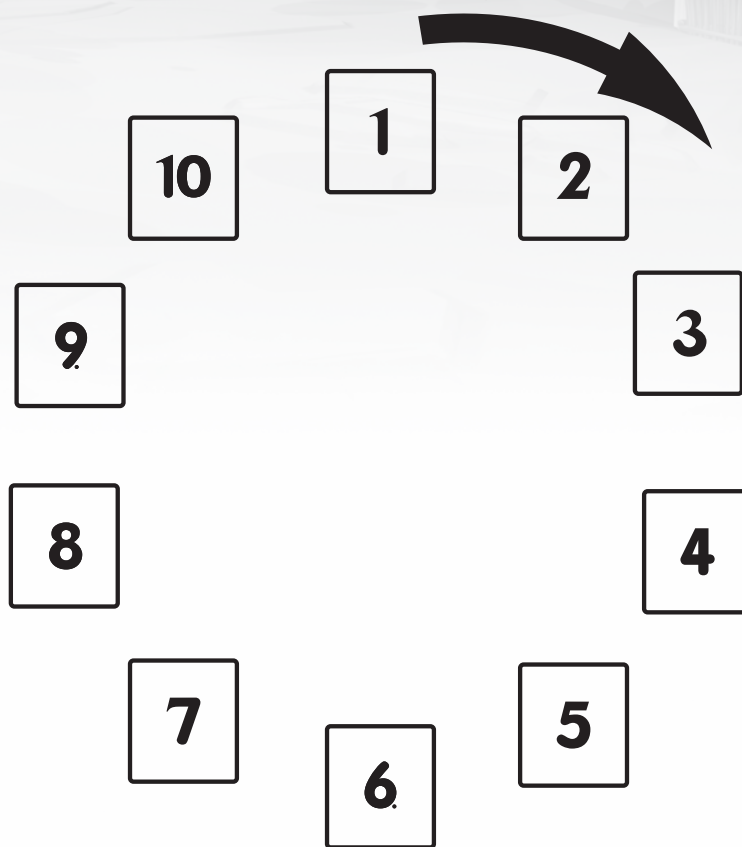
- Draw a circular layout with about one foot between each square. Players each start on a square, evenly spaced from the other players.
- On "1-2-3-Go!", everybody hop to the next square in a clockwise direction, and keep hopping in that direction, trying to catch up to the player in front of you.
- If you tag somebody from behind, the tagged player is out. Keep hopping and tagging until there's only one player left.
- If that's you, you win! You can play this game hopping on one foot, or jumping on both feet... play it both ways!

Hop 'til ya Drop:

- Draw squares in a circular pattern with about two feet of space between them.
- On "1-2-3-Hop!", everybody hop (on one foot) at the same time to the next square in a clockwise direction.
- Keep saying, "1-2-3-Hop!" and hopping together.
- Anybody who misses the next square, or even so much as touches their other foot to the ground, is out.
- If you're the last one still hopping, you win!



CircleScotch & Hop 'til ya Drop



El Chavo™ logo and characters are trademarks of Roberto Gómez Bolaños © All rights reserved 2004-2008. ITEM: 2815

©2008 Fundex Games, Ltd. P.O. Box 421309 • Indianapolis, IN 46242

MADE IN CHINA

Questions or comments? Write to us at the address above, call 1.800.486.9787 or email customerservice@fundexgames.com

In an effort to continually improve our products, items may vary from those shown.

el Chavo™

Set de Rayuela y actividad

Edad: 6 Jugadores: 1

Contenido: 4 ramitas de tiza, El Chavo tiza titular e instrucciones

Rayuela:

- Utilice los palos de tiza para dibujar una rayuela patrón sobre el terreno y el número cada plaza en orden. Cada jugador tiene un marcador, como una piedra, conchas, etc.
- Permanecer al principio y al tirar de su marcador en la primera plaza. Hop cuadrados más de 1 (usted debe saltarse cualquier plaza que tenga un marcador en él) al punto 2.
- Hop a través de la red en un pie a menos que hay dos plazas al lado de la otra, entonces saltar de aterrizar con un pie en cada plaza.
- Hop hasta el final, saltar y girar en torno a 180° sin salir de la red, lúpulo y la espalda.
- Haga una pausa en cuadrados de 2 a recoger el marcador, y hop.
- Mezcle el marcador en plaza 2, hop a través de la misma manera, entonces plaza 3 y así sucesivamente.

Watch out! Está a cabo si:

- Su marcador no a la tierra en el derecho cuadrados.
- Usted hop en un espacio que tiene un marcador en el mismo.
- Usted paso a una línea.
- Usted pierde su equilibrio cuando doblarse hacia adelante para recoger el

marcador y poner una de segunda mano o pie o abajo salto fuera de la red.

- Usted hop en un solo espacio con ambos pies.

A continuación, colocar su marcador en la plaza donde se reanuda la reproducción y el siguiente jugador comienza.

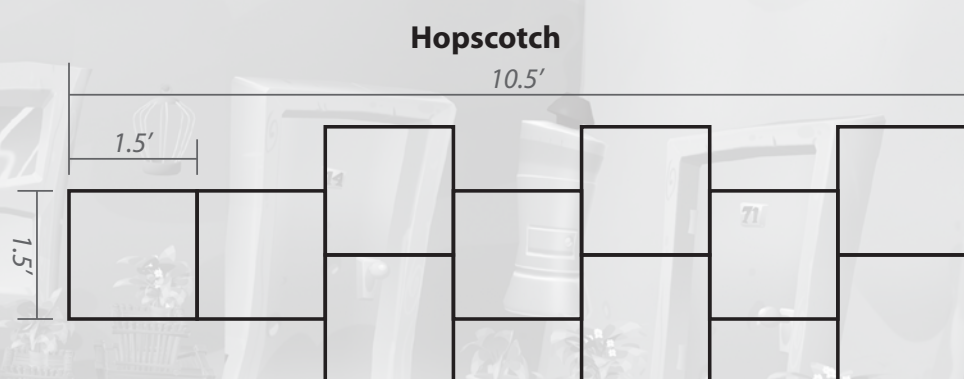
Cómo ganar: Sé el primero en saltar todo el camino a través de la red.

CircleScotch:

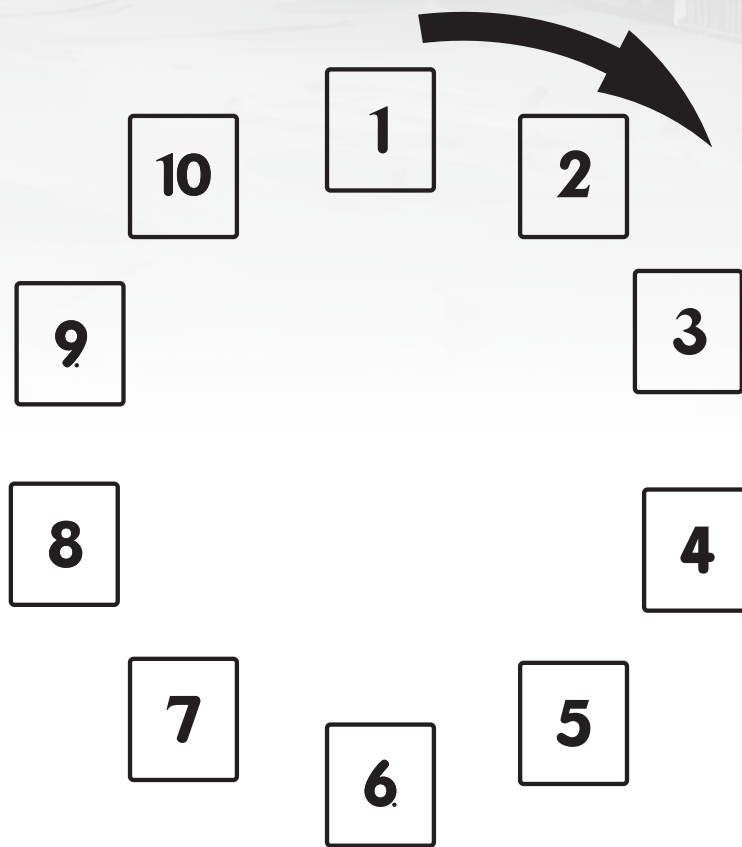
- Dibujar un trazado circular con alrededor de un pie cuadrado entre cada una. Los jugadores comienzan en cada una plaza, uniformemente espaciadas de los demás jugadores.
- El "1-2-3-Go!", Todos hop a la siguiente plaza en sentido horario, y guardar salto en esa dirección, tratando de ponerse al día al jugador delante de usted.
- Si la etiqueta a alguien por detrás, las etiquetas jugador está fuera. Mantenga la caza de marcado y hasta hay un solo jugador de la izquierda.
- Si ese es usted, usted gana! Puede jugar este juego saltar en un pie, o saltar en ambos pies... jugar en ambos sentidos!

Hop gota hasta que:

- Dibuja cuadrados en un patrón circular alrededor de dos pies de espacio entre ellos. • El "1-2-3-Hop!", Todos hop (en un pie), al mismo tiempo, a la siguiente plaza en sentido horario.
- Mantenga diciendo, "1-2-3-Hop!" Y saltar juntos.
- Cualquier persona que pierde el próximo cuadrado, o incluso tanto como afecta a su otro pie al suelo, está fuera.
- Si es el último de los cuales todavía salto, usted gana!



Círculo Rayuela & Hop Gota Hasta Que



El Chavo™ logo and characters are trademarks of Roberto Gómez Bolaños © All rights reserved 2004-2008. ITEM: 2815

©2008 Fundex Games, Ltd. P.O. Box 421309 • Indianapolis, IN 46242

MADE IN CHINA

Questions or comments? Write to us at the address above, call 1.800.486.9787 or email customerservice@fundexgames.com

In an effort to continually improve our products, items may vary from those shown.